



# MOONLIT

JEDNOSTKOWY RAPORT  
KWARTALNY  
01.04.2022 – 30.06.2022

Moonlit Spółka Akcyjna

KRAKÓW, 11 SIERPNIĄ 2022 r.

---

## SPIS TREŚCI

List Zarządu do Akcjonariuszy	3
Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu	4
Podstawowe dane	4
Dane kontaktowe i rejestrowe	4
Podstawowe dane	4
Komentarz emitenta na temat okoliczności i zdarzeń istotnie wpływających na działalność emitenta, jego sytuację finansową i wyniki osiągnięte w drugim kwartale 2022 roku	5
Komentarz emitenta na temat okoliczności i zdarzeń istotnie wpływających na działalność emitenta, jego sytuację finansową i wyniki osiągnięte po zakończeniu drugiego kwartału 2022 roku	6
Skrócone jednostkowe sprawozdanie finansowe Moonlit S.A.	7
Komentarz Spółki do danych finansowych objętych raportem	7
Skrócony jednostkowy bilans	9
Skrócony jednostkowy rachunek zysków i strat	11
Skrócony jednostkowy rachunek przepływów pieniężnych	12
Skrócone jednostkowe zestawienie zmian w kapitale własnym	14
Portfolio realizowanych projektów	15
Dog Trainer	15
Nowa zawartość dla gry Model Builder	16
Stanowisko zarządu odnośnie możliwości zrealizowania prognoz	16
Podejmowane przez Spółkę w okresie objętym raportem inicjatywy nastawione na wprowadzenie innowacyjnych rozwiązań	16
Opis organizacji grupy kapitałowej	17
Struktura akcjonariatu Spółki	18
Informacje o zatrudnieniu	18

## 1. List Zarządu do Akcjonariuszy

### Szanowni Akcjonariusze,

oddajemy w Państwa ręce raport zamykający drugi kwartał 2022 roku, w którym staraliśmy się uchwycić aktualną sytuację Spółki oraz najważniejsze wydarzenia, które miały miejsce w tym okresie, a także wyniki finansowe Moonlit S.A.

W przedmiotowym okresie Zarząd Spółki kontynuował wdrażanie wielopłaszczyznowego planu naprawczego mającego na celu poprawę sytuacji Spółki. W pierwszej kolejności skupiono się pobudzaniu sprzedaży gry Model Builder poprzez produkcję dodatkowych modeli oraz funkcjonalności. Ukoronowaniem tej pracy stało się podpisanie umowy licencyjnej ze Spółką CD PROJEKT S.A., która umożliwi wykorzystanie figurek z uniwersum Wiedźmina i Cyberpunk 2077 w Model Builderze.

Kolejnym etapem działań Zarządu było zabezpieczenie finansowania pomostowego, które zostało udzielone Spółce przez GMG LABEL LTD. oraz stworzenie spójnej koncepcji kolejnego projektu studia, obejmującego prototyp. Pitch tego projektu wraz z około 15 minutowym fragmentem gry jest obecnie intensywnie prezentowany wydawcom.

Aby zapewnić Spółce stałe źródło przychodu Zarząd zdecydował o podjęciu próby zbudowania drugiego filara Spółki, który działać ma w formie pracy na zlecenie, polegającej na wykonywaniu projektów dla studiów z całego świata. W ocenie Zarządu niedobór wykwalifikowanych deweloperów na rynku pracy, oraz rozległe kompetencje w tym zakresie deweloperów studia stwarzają okazję do reaktywacji działalności softwarehouse'owej. W założeniu działalność ta ma nie być konfliktującą z pracą nad własnymi projektami Spółki. Ma natomiast uodpornić Spółkę na ryzyka związane z tworzeniem gier własnych.

Celem jaki przyświeca Zarządowi w powyższych działaniach jest wyprowadzenie Spółki ze stanu w jakim zagrożone jest jej istnienie. Obecną sytuację Zarząd odbiera w dalszym ciągu jako trudną i podejmuje wszelkie możliwe kroki aby wypracować jej stabilizację.

Najświeższe informacje na temat rozwoju Spółki oraz jej projektów znajdują Państwo na naszych kanałach Social Media, na które serdecznie zapraszamy:

Facebook Model Builder: <https://www.facebook.com/modelbuildergame>  
Instagram Model Builder: <https://www.instagram.com/modelbuildergame>  
Twitter Model Builder: <https://twitter.com/modelbuildersim>  
Discord Model Builder: <https://discord.gg/XUCDwej>  
Facebook Moonlit: <https://www.facebook.com/moonlit.games>  
Twitter Moonlit: <https://twitter.com/moonlitgs>  
LinkedIn Moonlit: <https://www.linkedin.com/company/5192455>  
TikTok Model Builder: <https://www.tiktok.com/@modelbuildergame>

Z wyrazami szacunku

Michał Gardęła oraz Maciej Kowalówka

## 2. Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu

Niniejszy raport kwartalny Moonlit S.A. za okres od 1 kwietnia 2022 r. do 30 czerwca 2022 r. został sporządzony zgodnie z przepisami Załącznika nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu „Informacje bieżące i okresowe przekazywane w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect”. Spółka prowadzi księgi rachunkowe zgodnie z wymogami Ustawy z dnia 29 września 1994 r. o rachunkowości (Dz. U. z 2021 r. poz. 217 z późn. zm.) obowiązującymi jednostki kontynuujące działalność.

## 3. Podstawowe dane

### 3.1. Dane kontaktowe i rejestrowe

<b>Firma:</b>	<b>Moonlit Spółka Akcyjna</b>
Kraj siedziby:	Polska
Siedziba i adres:	ul. Łobzowska 16 lok. 9, 31-140 Kraków, Polska
Adres poczty elektronicznej:	contact@moonlit.games
Strona internetowa:	www.moonlit.games
Sąd rejestrowy:	Sąd Rejonowy dla Krakowa-Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
KRS:	0000718186
Regon:	362001973
NIP:	9452185161

Moonlit S.A. (w niniejszym raporcie również: „**Spółka**”, „**Moonlit**”) powstała na podstawie aktu notarialnego z dnia 24 listopada 2017 r. (rep. A Nr 3365/2017), sporządzonego przez notariuszkę Jadwigę Zacharzewską.

Postanowieniem z dnia 14 lutego 2018 r. (sygn. akt KR.XI NS-REJ.KRS/4328/18/462) wydanym przez Sąd Rejonowy dla Krakowa-Śródmieścia w Krakowie, Spółka została zarejestrowana w rejestrze przedsiębiorców KRS pod numerem 0000718186.

Czas trwania Spółki jest nieoznaczony.

### 3.2. Podstawowe dane

Na dzień 30 czerwca 2022 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego raportu skład Zarządu był następujący:

- **Michał Gardela** - Prezes Zarządu
- **Maciej Kowalówka** - Wiceprezes Zarządu

Na dzień 30 czerwca 2022 r. skład Rady Nadzorczej był następujący:

- **Dawid Sękowski** - Przewodniczący Rady Nadzorczej
- **Tomasz Muchalski** - Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej
- **Jacek Głowacki** - Członek Rady Nadzorczej
- **Jakub Wójcik** - Członek Rady Nadzorczej
- **Mateusz Grabowski** - Członek Rady Nadzorczej

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu skład Rady Nadzorczej był następujący:

- **Dawid Sękowski** - Przewodniczący Rady Nadzorczej
- **Jacek Głowacki** - Członek Rady Nadzorczej
- **Mateusz Grabowski** - Członek Rady Nadzorczej

W dniu 5 lipca 2022 r. rezygnację z zasiadania w Radzie Nadzorczej Spółki złożył Tomasz Muchalski. Powodem rezygnacji zgodnie z informacją przekazaną przez Tomasza Muchalskiego są względy osobiste, które uniemożliwiają mu dalsze pełnienie funkcji członka Rady Nadzorczej.

W dniu 6 lipca 2022 r. rezygnację z zasiadania w Radzie Nadzorczej Spółki złożył Jakub Wójcik. Powodem rezygnacji zgodnie z informacją przekazaną przez Jakuba Wójcika jest zakończenie prac koncepcyjnych w projekcie Model Builder, jak również zobowiązania zarządcze wobec innej spółki.

Zarząd Moonlit chciałby podziękować Tomaszowi Muchalskiemu oraz Jakubowi Wójcikowi za dotychczasową współpracę i wartość wniesioną w realizowane projekty Spółki.

#### **4. Komentarz emitenta na temat okoliczności i zdarzeń istotnie wpływających na działalność emitenta, jego sytuację finansową i wyniki osiągnięte w drugim kwartale 2022 roku**

##### **Kwiecień 2022 r.**

- W dniach od **28 marca do 4 kwietnia 2022 r.** gra Model Builder została zaprezentowana na platformie Steam w ramach Simfest - festiwalu gier symulacyjnych, podczas którego odbywa się szereg rozmów i paneli dyskusyjnych, a gracze mają możliwość obejrzenia dema i transmisje na żywo producentów gier oraz zakupić gry po obniżonych cenach. Z okazji udziału w festiwalu gra Model Builder sprzedawana była z 10% rabatem.
- W dniu **20 kwietnia 2022 r.** Zarząd Spółki podał do publicznej wiadomości kolejne informacje dotyczące wolumenu sprzedaży gry Model Builder. Łączna liczba sprzedanych egzemplarzy gry do dnia 20 kwietnia 2022 r., do godz. 17:00, wyniosła 43 726 sztuk brutto. Ocena graczy na platformie Steam oparta na 673 recenzjach wyniosła 78%.
- W dniu **29 kwietnia 2022 r.** Zarząd Spółki poinformował o zidentyfikowaniu niepewności dotyczącej kontynuacji działalności Moonlit S.A. Ryzyko zagrożenia dalszego funkcjonowania Spółki stwierdzono w trakcie prac nad raportem rocznym zawierającym sprawozdanie finansowe Spółki oraz sprawozdanie Zarządu Emitenta z działalności Spółki w roku obrotowym zakończonym w dniu 31 grudnia 2021 r. Szczegółowe informacje znajdują się w dalszej części dokumentu - Komentarzu Spółki do danych finansowych objętych raportem.
- Także w dniu **29 kwietnia 2022 r.** Zarząd Moonlit poinformował o podjęciu decyzji dotyczącej zamknięcia projektów: Playerless, Thief Simulator, The Final Frontier, Crimson Rain oraz Deadliest Catch. W konsekwencji powyższej decyzji Spółka dokonała odpisów aktualizacyjnych na wartości zapasów Spółki łącznie w wysokości 283 498,89 zł.

##### **Maj 2022 r.**

- W dniu **2 maja 2022 r.** Spółka udostępniła graczom drugą darmową paczkę dodatków do gry Model Builder. DLC zawierające cztery nowe modele można pobrać za pośrednictwem [platformy Steam](#).
- W dniu **16 maja 2022 r.** Model Builder został zaprezentowany podczas festiwalu Digital Dragons odbywającego się w Krakowie, który stanowi obecnie największe wydarzenie branży gier elektronicznych w Europie Środkowej.
- W dniu **18 maja 2022 r.** odbyło się Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki. W jego ramach podjęto między innymi uchwałę w sprawie zmiany Statutu Spółki oraz udzielenia Zarządowi upoważnienia do podwyższenia kapitału zakładowego w granicach kapitału docelowego o nie więcej niż 55 000,10 zł (pięćdziesiąt pięć tysięcy złotych 10/100), przewidującego uprawnienie Zarządu do pozbawienia akcjonariuszy prawa poboru akcji w całości lub w części za zgodą Rady Nadzorczej i ustalenia tekstu jednolitego Statutu Spółki. Potrzeba podjęcia uchwały w sprawie zmiany Statutu Spółki w związku z upoważnieniem Zarządu do podwyższenia kapitału zakładowego w ramach Kapitału Docelowego podyktowana była chęcią zapewnienia Spółce elastycznego instrumentu, który umożliwi sprawny i szybki dostęp do finansowania jej działalności, przede wszystkim jako narzędzie umożliwiające zabezpieczenie spłaty zobowiązania wobec podmiotu udzielającego tzw. finansowania pomostowego poprzez udzielenie pożyczki.
- W dniu **31 maja 2022 r.** Spółka poinformowała o uzyskaniu finansowania pomostowego w kwocie do 142 000,00 euro poprzez zawarcie umowy pożyczki z wydawcą gry Model Builder, spółką Green Man Gaming Limited. Celem wsparcia jest zapewnienie Spółce finansowania pomostowego do czasu stabilizacji jej sytuacji finansowej. Szczegółowe informacje znajdują się w dalszej części dokumentu - Komentarzu Spółki do danych finansowych objętych raportem.

#### **Czerwiec 2022 r.**

- Od dnia **3 czerwca 2022 r.** w efekcie podjęcia przez Spółkę współpracy z krakowskim studiem Starward Industries, gracze mają możliwość pobrania przez platformę [Steam](#) nowego, darmowego DLC do Model Builder, którym jest hełm astronauty z gry The Invincible, będącej w fazie produkcji.
- W dniach **od 23 czerwca do 7 lipca 2022 r.** w ramach letniej wyprzedaży na platformie Steam grę Model Builder można było nabyć z 25% rabatem. Takie działanie, podobnie jak udostępnianie graczom atrakcyjnych, ale dotychczas darmowych dodatków do gry, ma na celu zwiększenie wolumenu sprzedaży i maksymalne możliwe nasycenie rynku tytułem, przed planowaną przez Spółkę zmianą polegającą na pobieraniu opłat od przyszłych DLC do gry.
- W dniu **23 czerwca 2022 r.** Moonlit udostępnił za pomocą platformy [Steam](#) kolejny darmowy dodatek do Model Builder, zawierający cztery figurki od Titan-Forge. Ponadto wychodząc naprzeciw oczekiwaniom graczy, Spółka udostępniła dużą łatkę do powyższego tytułu, która usprawnia rozgrywkę osobom mającym dysleksję oraz cierpiącym na daltonizm, inne problemy ze wzrokiem, czy drżenie dłoni.

### **5. Komentarz emitenta na temat okoliczności i zdarzeń istotnie wpływających na działalność emitenta, jego sytuację finansową i wyniki osiągnięte po zakończeniu drugiego kwartału 2022 roku**

#### **Lipiec 2022 r.**



- W dniu **28 lipca 2022 r.** Moonlit zawarł odpłatną umowę licencyjną z CD Projekt S.A., której przedmiotem jest udzielenie Spółce licencji przez CD Projekt na wykorzystanie określonych utworów w płatnym dodatku do gry Model Builder. Zgodnie z powyższą umową Moonlit będzie uprawniony do wykorzystania logo CD Projekt oraz figurek pochodzących z gier „Wiedźmin 3: Dziki Gon” i „Cyberpunk 2077”. Licencja udzielona została w sposób niewyłączny, bez ograniczeń terytorialnych.

## 6. Skrócone jednostkowe sprawozdanie finansowe Moonlit S.A.

### 6.1. Komentarz Spółki do danych finansowych objętych raportem

Na dzień 30 czerwca 2022 r. suma bilansowa Spółki wyniosła 2 649 817,08 zł, w tym 1 574 164,69 zł stanowiły kapitały własne, a 2 606 645,14 zł aktywa obrotowe. Jednocześnie w zakończonym kwartale Spółka poniosła koszty działalności operacyjnej w wysokości 580 182,47 zł. Wynikają one w głównej mierze z wynagrodzeń (218 445,02 zł) oraz kosztów podwykonawstwa (usługi obce: 306 698,13 zł), na które w drugim kwartale 2022 r. składały się przede wszystkim usługi marketingu, usług programistycznych, podwykonawców grafiki oraz testów.

Zaznaczyć należy, że podane koszty działalności operacyjnej składają się również z amortyzacji środków trwałych, wartości niematerialnych i prawnych w kwocie 9 776,71 zł.

W rezultacie strata netto za drugi kwartał 2022 r. wyniosła 402 368,98 zł.

Spółka informuje, że ze względu na otrzymywanie raportów od wydawcy za uzyskany przychód dwa miesiące później, koszty produkcji oraz powiązany z nimi przychód, księgowany jest na podstawie oszacowania. Wartość oszacowanego przychodu za czerwiec wynosi 30 374,73 zł. Przychody ze sprzedaży za kwiecień i maj są znane i wynoszą odpowiednio 80 652,25 zł i 34 914,24 zł.

Od dnia premiery gry Model Builder, zaliczki zgodnie z zasadami ustawy o rachunkowości oraz podatku dochodowego od osób prawnych są księgowane do przychodów spółki. W związku z powyższym inne rozliczenia międzyokresowe wykazane w pasywach są pomniejszane, natomiast zwiększane są wartość przychodów netto oraz zmniejszane są korespondujące z nimi koszty prezentowane w zmianach stanu produktów. Pozostałe do rozliczenia zaliczki na dzień 30 września 2022 r. wynoszą 405 233,67 zł. Po zamknięciu rozliczeń wynikających z zaliczek spółka rozpocznie recoup.

Jak przytoczono we wcześniejszej części Raportu, w dniu 29 kwietnia 2022 r. Zarząd Spółki poinformował o zidentyfikowaniu niepewności dotyczącej kontynuacji działalności Moonlit S.A. Ryzyko zagrożenia dalszego funkcjonowania Spółki stwierdzono w trakcie prac nad raportem rocznym, zawierającym sprawozdanie finansowe Spółki oraz sprawozdanie Zarządu Emitenta z działalności Spółki w roku obrotowym zakończonym w dniu 31 grudnia 2021 r. Przedmiotowe ryzyko stanowi następstwo kilku czynników, do których należy zaliczyć przede wszystkim opóźnienie względem pierwotnych założeń w rozpoczęciu sprzedaży gry Model Builder oraz jej komercjalizacji na poziomie pozwalającym Spółce osiągnięcie wpływów z tego tytułu, z uwzględnieniem zasad dystrybuowania środków pochodzących ze sprzedaży gry przyjętych w umowie wydawniczej, przedstawionych w raporcie bieżącym Spółki ESPI nr 11/2021 z dnia 13 lipca 2021 r. Dodatkowo negatywny wpływ na sytuację finansową lub księgową Spółki ma m.in. wydłużenie prac nad grą Dog Trainer, sprzedaż praw autorskich do tytułu Duels of Wizard ze stratą, o czym Spółka informowała raportem bieżącym ESPI nr 8/2021 z dnia 7 czerwca 2021 r. oraz podjęcie przez Moonlit decyzji o zakończeniu prac nad pobocznymi projektami, co skutkowało koniecznością dokonania kolejnych odpisów aktualizacyjnych, o których Spółka poinformowała raportem bieżącym ESPI nr 6/2022 z dnia 29 kwietnia 2022 r.

W związku z powyższą sytuacją Zarząd Spółki podjął działania mające na celu zapobieżenie przed zmaterializowaniem się ryzyka zakończenia działalności Spółki oraz zapewnienie stabilnego jej funkcjonowania w okresie do osiągnięcia punktu kluczowego związanego z tzw. recoup gry Model Builder. Przede wszystkim Spółka podjęła starania o uzyskanie finansowania pomostowego u wydawcy gry Model Builder - firmy Green Man Gaming Limited, w postaci pożyczki do kwoty 120 000,00 GBP, przewidującej możliwość jej konwersji na akcje Spółki, o czym Moonlit informował raportem bieżącym ESPI nr 4/2022 z dnia 20 kwietnia 2022 r.

Ostatecznie w dniu 31 maja 2022 r. Spółka zawarła z Green Man Gaming Limited umowę pożyczki w kwocie do 142 000,00 euro. Zgodnie z postanowieniami tej umowy, pierwsza rata pożyczki w wysokości nie mniejszej niż 50 000,00 euro wpłynęła na rachunek bankowy Spółki w ciągu 10 dni od zawarcia umowy. Spłata pożyczki następować będzie poprzez comiesięczne potrącenie z kwot należnych Spółce na mocy umowy wydawniczej, o której Spółka informowała raportem ESPI nr 11/2021 z dnia 13 lipca 2021 r. Do dnia 31 sierpnia 2022r. Green Man Gaming będzie potrącał kwoty stanowiące nadwyżkę ponad kwotę 47 000,00 euro (przychodów ze sprzedaży gry Model Builder), zaś w przypadku braku takich nadwyżek – od 1 września 2022 r. potrącane będą nadwyżki ponad kwotę 30 000,00 euro. Dodatkowo, Spółka może dokonywać spłat dowolnych kwot, zgodnie ze swoim uznaniem.

Termin całkowitej spłaty pożyczki ustalony został na dzień 31 marca 2023 r. („Termin zapadalności”). W przypadku braku spłaty całkowitej kwoty pożyczki w powyższym terminie, Green Man Gaming może, wedle swojego uznania ustalić ze Spółką plan dalszych spłat na podstawie aneksu do umowy lub zażądać od Spółki emisji akcji, na podstawie upoważnienia udzielonego Zarządowi Spółki uchwałą nr 3/18/05/2022 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 18 maja 2022 r. Żądanie to może zostać zgłoszone przez Green Man Gaming w ciągu 6 miesięcy od Terminu zapadalności. W przypadku zgłoszenia przez Green Man Gaming powyższego żądania, Spółka zobowiązała się do podwyższenia kapitału zakładowego w ramach kapitału docelowego, zgodnie z uchwałą nr 3/18/05/2022 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 18 maja 2022 r. Zgodnie z umową, cena emisyjna akcji Spółki będzie równa średniej ważonej wolumenem z okresu 6 tygodni przed dniem zgłoszenia żądania, natomiast akcje obejmowane przez Green Man Gaming zostaną opłacone jego należnościami z tytułu umowy pożyczki.

Według postanowień umowy pożyczka jest nieoprocentowana, jednakże brak całkowitej spłaty pożyczki w Terminie zapadalności będzie skutkować naliczeniem przez Green Man Gaming odsetek ustawowych (w myśl art. 359 Kodeksu cywilnego) od dnia jej otrzymania przez Spółkę, zaś po terminie całkowitej spłaty pożyczka będzie oprocentowana w wysokości odsetek maksymalnych (w myśl art. 359 Kodeksu cywilnego). Postanowień dotyczących oprocentowania kwoty pożyczki nie stosuje się w przypadku objęcia akcji przez Green Man Gaming zgodnie z postanowieniami umowy.

Na mocy umowy Moonlit zobowiązał się również do złożenia w terminie 7 dni od zawarcia tej umowy, oświadczenia o ustanowieniu tytułu egzekucyjnego w trybie art. 777 § 1 pkt 5 Kodeksu postępowania cywilnego, do kwoty stanowiącej 150% kwoty pożyczki określonej umową („Tytuł egzekucyjny”). Oświadczenie o ustanowieniu Tytułu egzekucyjnego stanowi powszechnie stosowany rodzaj zabezpieczenia wykonania umowy. Tytuł egzekucyjny został dostarczony pożyczkodawcy zgodnie ze zobowiązaniem.

Jednocześnie, Spółka zobowiązała się nie składać wniosku o nadanie Tytułowi egzekucyjnemu klauzuli wykonalności przed upływem 45 dni od dnia zgłoszenia żądania, emisji akcji, co powoduje, że w przypadku objęcia przez Green Man Gaming akcji Spółki zgodnie z umową, Tytuł egzekucyjny nie będzie mógł zostać użyty.

Spółka zamierza przeznaczyć środki pochodzące z przedmiotowej pożyczki w szczególności na prace związane z dalszym rozwojem gry Model Builder oraz koszty bieżącego funkcjonowania. Dodatkowo, w czasie trwania ww. finansowania pomostowego,



Moonlit zamierza kontynuować prace nad prototypem gry opartym o wykonane już elementy projektu Dog Trainer.

Kolejnym krokiem podjętym przez Zarząd w celu uzyskania rentowności przez Spółkę, jest rozpoczęcie budowy drugiego filara działalności, tj. realizowania prac na zlecenie dla studiów gamingowych. Spółka w przeszłości, z powodzeniem współpracowała w tym formacie z wieloma podmiotami z branży, a obecnie dysponuje w tym zakresie rozbudowanymi kompetencjami. Celem powyższego działania jest zapewnienie Spółce płynności finansowej, nawet w przypadku braku lub umiarkowanego powodzenia kolejnych produkcji własnych.

## 6.2. Skrócony jednostkowy bilans

Aktywa (PLN)	30.06.2022	31.12.2021	30.06.2021
<b>Aktywa trwałe</b>	<b>43 171,94</b>	<b>38 017,25</b>	<b>55 087,62</b>
<u>Wartości niematerialne i prawne</u>	<u>14 180,00</u>	<u>3 330,00</u>	<u>13 320,00</u>
Koszty zakończonych prac rozwojowych	0,00	0,00	0,00
Wartość firmy	0,00	3 330,00	0,00
Inne wartości niematerialne i prawne	14 180,00	0,00	13 320,00
Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00
<u>Rzeczowe aktywa trwałe</u>	<u>28 991,94</u>	<u>33 928,25</u>	<u>40 657,62</u>
Środki trwałe	28 991,94	33 928,25	40 657,62
Środki trwałe w budowie	0,00	0,00	0,00
Zaliczki na środki trwałe w budowie	0,00	0,00	0,00
<u>Należności długoterminowe</u>	0,00	0,00	0,00
Od jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00
Od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00	0,00
Od pozostałych jednostek	0,00	0,00	0,00
<u>Inwestycje długoterminowe</u>	0,00	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>
Nieruchomości	0,00	0,00	0,00
Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00
Długoterminowe aktywa finansowe	0,00	0,00	0,00
Inne inwestycje długoterminowe	0,00	0,00	0,00
<u>Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe</u>	<u>0,00</u>	<u>759,00</u>	<u>1 110,00</u>
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0,00	759,00	1 110,00
Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00	0,00
<b>Aktywa obrotowe</b>	<b>2 606 645,14</b>	<b>3 350 603,88</b>	<b>3 418 320,54</b>

<u>Zapasy</u>	<u>2 390 689,71</u>	<u>2 695 584,96</u>	<u>2 185 605,95</u>
Materiały	0,00	0,00	0,00
Półprodukty i produkty w toku	580 746,07	2 695 584,96	2 119 135,56
Produkty gotowe	1 809 943,64	0,00	66 470,39
Towary	0,00	0,00	0,00
Zaliczki na dostawy i usługi	0,00	0,00	0,00
<u>Należności krótkoterminowe</u>	<u>98 632,44</u>	<u>129 172,87</u>	<u>167 066,06</u>
Należności od jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00
Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00	0,00
Należności od pozostałych jednostek	98 632,44	129 172,87	167 066,06
<u>Inwestycje krótkoterminowe</u>	<u>108 286,89</u>	<u>513 215,20</u>	<u>1 060 296,70</u>
Krótkoterminowe aktywa finansowe	108 286,89	513 215,20	1 060 296,70
Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00	0,00
<u>Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe</u>	<u>9 036,10</u>	<u>12 630,85</u>	<u>5 351,83</u>
<b>Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<b>Udziały (akcje) własne</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<b>AKTYWA RAZEM</b>	<b>2 649 817,08</b>	<b>3 388 621,13</b>	<b>3 473 408,16</b>

<b>Pasywa (PLN)</b>	<b>30.06.2022</b>	<b>31.12.2021</b>	<b>30.06.2021</b>
<b>Kapitał własny</b>	<b>1 574 164,69</b>	<b>1 976 533,67</b>	<b>2 943 934,82</b>
<u>Kapitał (fundusz) podstawowy</u>	<u>549 999,90</u>	<u>549 999,90</u>	<u>549 999,90</u>
<u>Kapitał (fundusz) zapasowy</u>	<u>1 426 533,77</u>	<u>2 970 255,22</u>	<u>2 970 255,22</u>
<u>Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny</u>	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>
<u>Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe</u>	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>
<u>Zysk (strata) z lat ubiegłych</u>	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>
<u>Zysk (strata) netto</u>	<u>-402 368,98</u>	<u>-1 543 721,45</u>	<u>-576 320,30</u>
<u>Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego</u>	0,00	0,00	0,00
<b>Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania razem</b>	<b>1 075 652,39</b>	<b>1 412 087,46</b>	<b>529 473 34</b>
<u>Rezerwy na zobowiązania</u>	<u>218 620,00</u>	<u>261 202,98</u>	<u>147 697,87</u>
Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	218 620,00	245 817,00	109 587,00
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	0,00	2 885,98	38 110,87
Pozostałe rezerwy	0,00	12 500,00	0,00

<u>Zobowiązania długoterminowe</u>	0,00	0,00	0,00
Wobec jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00
Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00	0,00
Wobec pozostałych jednostek	0,00	0,00	0,00
<u>Zobowiązania krótkoterminowe</u>	<u>451 798,72</u>	<u>247 780,16</u>	<u>238 283,25</u>
Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	<b>50,00</b>	<b>50,00</b>	<b>50,00</b>
Zobowiązania wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00	0,00
Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	451 748,72	247 730,16	238 233,25
<u>Rozliczenia międzyokresowe</u>	<u>405 233,67</u>	<u>903 104,32</u>	<u>143 492,22</u>
Ujemna wartość firmy	0,00	0,00	0,00
Inne rozliczenia międzyokresowe	405 233,67	903 104,32	143 492,22
<b>PASYWA RAZEM</b>	<b>2 649 817,08</b>	<b>3 388 621,13</b>	<b>3 473 408,16</b>

### 6.3. Skrócony jednostkowy rachunek zysków i strat

Rachunek zysków i strat (PLN)	01.04.2022 - 30.06.2022	01.01.2022 - 30.06.2022	01.04.2021 - 30.06.2021	01.01.2021 - 30.06.2021
<b>Przychody netto ze sprzedaży</b>	<b>267 598,23</b>	<b>581 160,13</b>	<b>623 230,02</b>	<b>1 053 375,48</b>
Przychody netto ze sprzedaży produktów	133 176,71	886 055,38	75 000,00	75 000,00
Zmiana stanu produktów	134 421,52	-304 895,25	548 230,02	978 375,48
Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	0,00	0,00	0,00	0,00
Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>Koszty działalności operacyjnej</b>	<b>580 182,47</b>	<b>1 220 295,34</b>	<b>1 144 058,74</b>	<b>1 733 406,55</b>
Amortyzacja	9 776,71	19 517,56	9 955,65	15 225,64
Zużycie materiałów i energii	5 565,50	11 168,90	18 637,06	31 233,55
Usługi obce	306 698,13	686 212,18	352 861,17	664 502,98
Podatki i opłaty	-901,61	2 882,39	0,00	3 156,80
Wynagrodzenia	218 445,02	424 082,34	316 805,59	544 763,83
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	35 262,47	65 584,47	20 059,25	47 382,64
Pozostałe koszty rodzajowe	5 336,25	10 847,50	833,78	2 234,87
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00	424 906,24	424 906,24

<b>Zysk (strata) ze sprzedaży</b>	<b>-312 584,24</b>	<b>-639 135,21</b>	<b>-520 828,72</b>	<b>-680 031,07</b>
<b>Pozostałe przychody operacyjne</b>	<b>116 135,85</b>	<b>229 243,27</b>	<b>57 907,22</b>	<b>68 407,22</b>
Zysk z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
Dotacje	116 135,85	229 243,27	35 070,50	35 070,50
Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Inne przychody operacyjne	0,00	0,00	22 836,72	33 336,72
<b>Pozostałe koszty operacyjne</b>	<b>6 041,93</b>	<b>8 216,58</b>	<b>330,96</b>	<b>3 979,48</b>
Strata z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Inne koszty operacyjne	6 041,93	8 216,58	330,96	3 979,48
<b>Zysk (strata) z działalności operacyjnej</b>	<b>-202 490,32</b>	<b>-418 108,52</b>	<b>-463 252,50</b>	<b>-615 603,33</b>
<b>Przychody finansowe</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>94,01</b>	<b>0,00</b>
Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00	0,00	0,00
Odsetki	0,00	0,00	0,00	0,00
Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Inne	0,00	0,00	94,01	0,00
<b>Koszty finansowe</b>	<b>1 673,84</b>	<b>10 698,46</b>	<b>0,00</b>	<b>281,97</b>
Odsetki	0,00	0,00	0,00	0,00
Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Inne	1 673,84	10 698,46	0,00	281,97
<b>Zysk (strata) brutto</b>	<b>-204 164,16</b>	<b>-428 806,98</b>	<b>-463 158,45</b>	<b>-615 883,50</b>
Podatek dochodowy	-16 300,00	-26 438,00	-76 882,00	-39 565,00
Pozostałe obowiązkowe zmniejszenie zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>Zysk (strata) netto</b>	<b>-220 464,16</b>	<b>-402 368,98</b>	<b>-386 276,45</b>	<b>-576 320,30</b>

#### 6.4. Skrócony jednostkowy rachunek przepływów pieniężnych

<b>Rachunek przepływów pieniężnych (metoda pośrednia, PLN)</b>	<b>01.04.2022 - 30.06.2022</b>	<b>01.01.2022 - 30.06.2022</b>	<b>01.04.2021 - 30.06.2021</b>	<b>01.01.2021 - 30.06.2021</b>
<b>Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej</b>	<b>-389 885,88</b>	<b>-608 277,06</b>	<b>-652 600,26</b>	<b>-1 167 270,31</b>

<u>Zysk (strata) netto</u>	<u>-220 464,16</u>	<u>-402 368,98</u>	<u>-386 276,45</u>	<u>-576 320,30</u>
<u>Korekty razem</u>	<u>-169 421,72</u>	<u>-205 908,08</u>	<u>-267 489,31</u>	<u>-590 950,01</u>
Amortyzacja	9 776,71	19 517,56	11 121,15	15 225,64
Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych	0,00	0,00	657,94	281,97
Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	0,00	0,00	0,00	0,00
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	0,00	0,00	0,00	0,00
Zmiana stanu rezerw	16 300,00	-42 582,98	-82 629,11	-12 211,13
Zmiana stanu zapasów	-134 251,42	304 895,25	-119 204,28	-548 184,24
Zmiana stanu należności	68 861,57	30 540,43	59 897,44	28 624,49
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	-20 722,77	-24 761,44	13 274,38	90 951,08
Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	-109 385,81	-493 516,90	-149 441,34	-165 637,82
Inne korekty	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej</b>	<b>-389 885,88</b>	<b>-608 277,06</b>	<b>-652 600,26</b>	<b>-1 167 270,31</b>
<b>Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej</b>	<b>-21 497,82</b>	<b>-25 431,25</b>	<b>-9 140,12</b>	<b>-30 351,26</b>
<u>Wpływy</u>	0,00	0,00	0,00	0,00
Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
Zbycie inwestycji w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00	0,00
Z aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Inne wpływy inwestycyjne	0,00	0,00	0,00	0,00
<u>Wydatki</u>	<u>21 497,82</u>	<u>25 431,25</u>	<u>9 140,12</u>	<u>-30 351,26</u>
Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	21 497,82	25 431,25	9 140,12	30 351,26
Inwestycje w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00	0,00
Na aktywa finansowe	0,00	0,00	0,00	0,00
Inne wydatki inwestycyjne	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej</b>	<b>-21 497,82</b>	<b>-25 431,25</b>	<b>- 9 140,12</b>	<b>-30 351,26</b>
<b>Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej</b>	<b>228 780,00</b>	<b>228 780,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<u>Wpływy</u>	<u>228 780,00</u>	<u>228 780,00</u>	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>
Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	0,00	0,00	0,00	0,00

Kredyty i pożyczki	228 780,00	228 780,00	0,00	0,00
Emisja dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Inne wpływy finansowe	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>Wydatki</b>	0,00	0,00	0,00	0,00
Nabycie udziałów (akcji) własnych	0,00	0,00	0,00	0,00
Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli	0,00	0,00	0,00	0,00
Inne niż wypłaty na rzecz właścicieli, wydatki z tytułu podziału zysku	0,00	0,00	0,00	0,00
Spląty kredytów i pożyczek	0,00	0,00	0,00	0,00
Wykup dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Z tytułu innych zobowiązań finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	0,00	0,00	0,00	0,00
Odsetki	0,00	0,00	0,00	0,00
Inne wydatki finansowe	0,00	0,00	0,00	0,00
<u>Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej</u>	228 780,00	228 780,00	0,00	0,00
<b>Przepływy pieniężne netto</b>	<b>-182 603,70</b>	<b>-404 928,31</b>	<b>-643 460,14</b>	<b>-1 197 621,57</b>
<b>Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych</b>	<b>-182 603,70</b>	<b>-404 928,31</b>	<b>-643 460,14</b>	<b>-1 197 621,57</b>
<b>Środki pieniężne na początek okresu</b>	<b>512 833,57</b>	<b>512 833,57</b>	<b>1 703 375,21</b>	<b>2 257 536,64</b>
<b>Środki pieniężne na koniec okresu</b>	<b>107 905,26</b>	<b>107 905,26</b>	<b>1 059 915,06</b>	<b>1 059 915,07</b>

## 6.5. Skrócone jednostkowe zestawienie zmian w kapitale własnym

Zestawienie zmian w kapitale (funduszu) własnym (PLN)	01.04.2022 - 30.06.2022	01.01.2022 - 30.06.2022	01.04.2021 - 30.06.2021	01.01.2021 - 30.06.2021
<b>Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)</b>	<b>1 794 628,85</b>	<b>1 976 533,67</b>	<b>3 330 211,27</b>	<b>3 520 255,12</b>
Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu	549 999,90	549 999,90	549 999,90	549 999,90
Kapitał (fundusz) zapasowy na początek okresu	2 970 255,22	2 970 255,22	3 580 260,59	3 580 260,59
Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na początek okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
Pozostałe kapitały rezerwowe na początek okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu	-1 543 721,45	-1 543 721,45	-191 209,35	-610 005,37
Wynik netto	-220 464,16	-402 368,98	-386 276,45	-576 320,30



<b>Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)</b>	<b>1 574 164,69</b>	<b>1 574 164,69</b>	<b>2 943 934,82</b>	<b>2 943 934,82</b>
<b>Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)</b>	<b>1 574 164,69</b>	<b>1 574 164,69</b>	<b>2 943 934,82</b>	<b>2 943 934,82</b>

## 7. Portfolio realizowanych projektów

### 7.1. Dog Trainer

Dog Trainer to gra, w której gracz zanurzy się w świecie przygód przeżywanych razem ze swoim psem. Jednym z głównych założeń produkcji jest wyeksponowanie interakcji człowieka z czworonogiem oraz tworzącej się między nimi więzi. Źródłem pomysłu na tematykę gry oraz inspiracji dla zespołu produkcyjnego Spółki, jest pies rasy Border Collie, należący do jednego z pracowników i często towarzyszący mu w siedzibie studia.

Przed przystąpieniem do rozpoczęcia prac produkcyjnych, pomysł na grę został poddany wnikliwej analizie, zarówno pod względem oceny potencjalnej przyjemności płynącej z rozgrywki, jak również możliwości przewyciężenia przewidywanych problemów technicznych. Przede wszystkim jednak dokonano rygorystycznej analizy marketingowej. W efekcie powyższego ustalono potencjał projektu jako wysoki. Stwierdzono istnienie niezagospodarowanej niszy w tematyce projektu i jednocześnie ogromnej popularności gier, w których gracz opiekuje się zwierzętami. Przykładami powyższego mogą być takie produkcje jak Nintendogs, Nintendogs + Cats oraz pośrednio: The Sims: Pets, The Sims Cats and Dogs, czy Planet Zoo.

Ze względu na możliwość przekierowania części zespołu produkcyjnego zaangażowanego dotychczas w prace nad grą Model Builder, możliwe było zintensyfikowanie działań produkcyjnych wokół gry Dog Trainer. W celu ich realizacji zatrudniono zewnętrznego designera, którego zadaniem było stworzenie dokumentów pozwalających na przystąpienie do produkcji prototypów. Wraz z przeprowadzeniem głębszych prac designerskich, pojawiło się wiele wątpliwości i pytań odnośnie pierwotnie zakładanej charakterystyki gry. Spółka zdecydowała o przeprojektowaniu rozgrywki oraz konieczności dalszego prototypowania. Podstawą tej decyzji jest przede wszystkim chęć wykorzystania doświadczenia zdobytego przy produkcji Model Builder - zastosowanie wieloetapowych i wielowarstwowych testów i analiz projektu w celu uniknięcia potencjalnych problemów i nieścisłości w dalszych etapach produkcji. W wyniku przeprowadzonych prac Spółka wyszczególniła następujące kluczowe czynniki charakteryzujące projekt:

- jak najbardziej emocjonalne przedstawienie więzi psa z człowiekiem,
- projekt musi stwarzać odpowiednie tło dla zobrazowania tej relacji,
- mechaniki gracza oraz psa muszą być interesujące same w sobie.

Doprecyzowanie powyższych wymagań przyczyniło się do ukształtowania wyjściowej wizji projektu, która będzie następnie poddana prototypowaniu i dalszym testom.

Zainteresowanie, z jakim spotkała się zapowiedź gry na platformie Steam, a także szereg przeprowadzonych analiz i konsultacji są decydującymi argumentami potwierdzającymi zasadność postawionych tez i są podparciem dla decyzji Spółki o podjęciu realizacji tego projektu. Wskaźnikiem obrazującym potencjał gry jest fakt, iż do zestawienia Top Wishlist, Dog Trainer trafił w nieco ponad 48 godzin od opublikowania zapowiedzi.

Dalsze prace nad projektem Dog Trainer planowane są na cały 2022 i co najmniej kolejny rok. Znaczne wzmożenie prac projektowych podczas ostatnich sześciu miesięcy pozwoliło Spółce na doprecyzowanie wizji projektu, spełniającej obecne wymagania rynkowe i

zgadzającej się z doświadczeniami Spółki zebranymi przy pracy i podczas wydania projektu Model Builder. Utworzone dotychczas prototypy projektu posłużyły za cenną bazę informacji do analiz, a także umożliwiły zbadanie możliwości technicznych silnika Unity pod kątem projektowanej gry, w szczególności mechanik współpracy z psem i naturalnej prezentacji jego zachowania.

Projekt ten został zaprezentowany niektórym wydawcom w lipcu i sierpniu do chwili sporządzenia niniejszego raportu, w celu potencjalnego pozyskania dalszego finansowania na tę produkcję. Spółka sukcesywnie prezentuje projekt kolejnym wydawcom.

Spółka planuje dalsze prace prototypowe, których uwieńczeniem ma być wewnętrzna, niepubliczna wersja "demo" gry. Wersja ta posłuży również do zamkniętych testów projektu i dalszych analiz. Założeniem Spółki jest możliwie jak najdokładniejsze przygotowanie projektu przed rozpoczęciem finalizującej produkcji - zarówno pod kątem technicznym jak i marketingowym. Spółka ocenia potencjał rynkowy projektu na wyższy niż dla projektu Model Builder. Ocena ta wynika ze względu na znacznie popularniejszą tematykę projektu oraz szereg unikalnych cech, które obecnie zakłada produkcja. W związku z powyższym, strategią Spółki na kolejne lata jest stopniowe przenoszenie sił deweloperskich na rozwój gry Dog Trainer, a pozostawienie działu wsparcia i rozwoju (produkcji DLC) dla projektu Model Builder.

## **7.2. Nowa zawartość dla gry Model Builder**

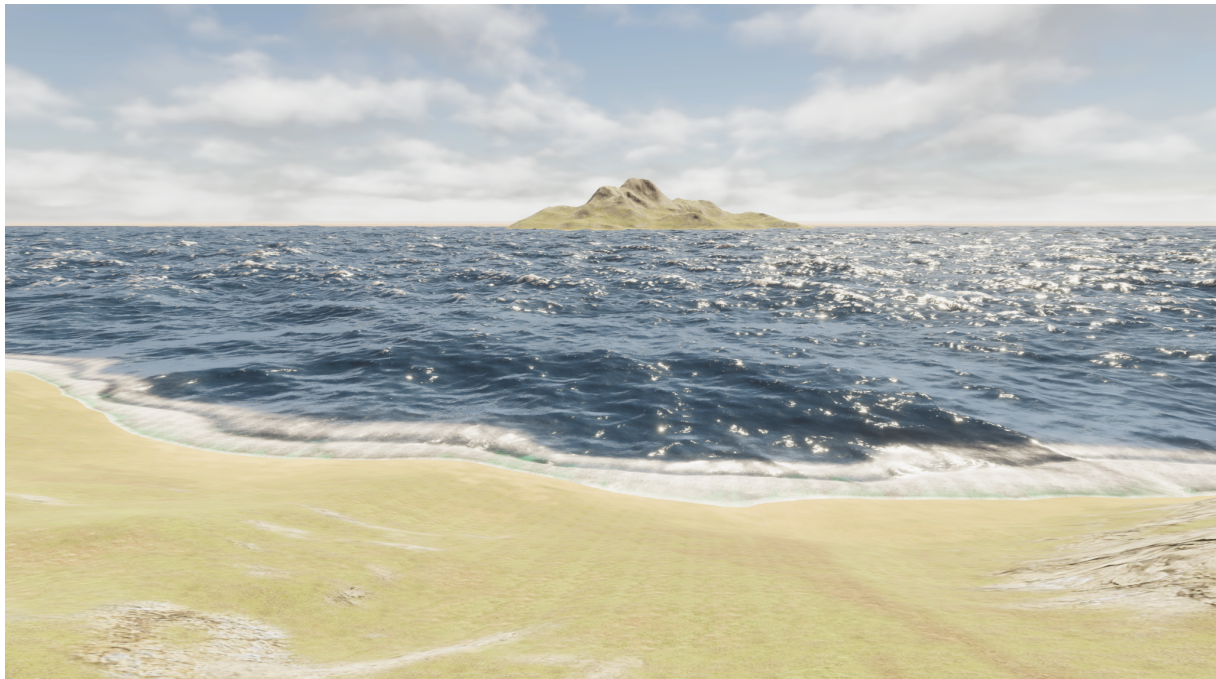
Model Builder to gra z gatunku symulatorów, w której użytkownik wciela się w rolę profesjonalnego modelarza. Oczekiwany sukces komercyjny produkcji opiera się na pomysłe wypełnienia niezagospodarowanej niszy gier wideo o tematyce modelarstwa. Jednocześnie projekt stanowi odpowiedź na oczekiwania tych graczy, którzy poszukują gier pozbawionych przemocy, czy aktów destrukcji, w to miejsce wybierając tytuły pozwalające na swobodną, odstresowującą, a jednocześnie kreatywną rozgrywkę.

Po zakończeniu prac związanych z usuwaniem błędów spółka wyznaczyła ograniczony osobowo zespół, którego zadaniem jest tworzenie nowych modeli dla gry oraz mechanik, których stworzenie uatrakcyjni rozgrywkę. Zarówno wybór modeli, jak i mechanik są odpowiedzią na prośby i sugestie graczy skupionych wokół gry. Koronnym przykładem będzie nadchodzące rozszerzenie zawierające w sobie modele z uniwersum Wiedźmina czy Cyberpunk 2077.

## **8. Stanowisko zarządu odnośnie możliwości zrealizowania prognoz**

Nie dotyczy. Spółka nie przekazywała do publicznej wiadomości prognozy wyników finansowych.

## **9. Podejmowane przez Spółkę w okresie objętym raportem inicjatywy nastawione na wprowadzenie innowacyjnych rozwiązań**



W styczniu 2021 r. Spółka rozpoczęła realizację projektu “Opracowanie technologii High Definition Water System (HDWS) realistycznego graficznego i fizycznego odwzorowania wody w silniku Unity”, na który otrzymała dotację unijną w ramach programu GameINN. Kluczowymi cechami zaplanowanej technologii są: wsparcie dla nowego pipeline’u graficznego silnika Unity (HDRP) oraz dodanie niespotykanych w innych systemach symulacji wody efektów i funkcjonalności, takich jak załamujące się fale, efekt przyboju, czy symulacja prądów strugowych. Innowacyjność technologii ma potencjał globalnego jej wykorzystania przez producentów z branży GameDev, nie istnieją bowiem jeszcze rozwiązania pozwalające na uzyskanie wymienionych powyżej zjawisk w sposób wysoce realistyczny.

Prace nad technologią na dzień pisania raportu przebiegają zgodnie z założeniami. Zespół badawczo-rozwojowy zrealizował planowo zadania opracowania podstawowego mechanizmu symulacji wizualnej wody z wykorzystaniem metody High Definition Rendering Pipeline oraz opracowania modułów pozwalających na wprowadzenie dodatkowych efektów. W drugim kwartale wykonywano prace nad kolejnymi modułami, tj.

- modułu efektu fal załamujących się,
- modułu efektu przyboju,
- modułu efektu prądów strugowych,

Na kolejny kwartał zaplanowana jest dalsza praca nad w.w. modułami w celu ich dokończenia. Moduły zostaną rozszerzone m. in. o efekty cząsteczkowe i wsparcie obliczeń symulacji fizyki.

## **10. Opis organizacji grupy kapitałowej**

W drugim kwartale 2022 r. oraz na datę publikacji raportu Spółka odpowiednio nie tworzyła i nie tworzy żadnej grupy kapitałowej w rozumieniu obowiązujących Spółkę przepisów o rachunkowości, ani odpowiednio nie posiadała i nie posiada żadnych udziałów w jakichkolwiek jednostkach zależnych.

Spółka jest jednostką stowarzyszoną PlayWay S.A. z siedzibą w Warszawie. Na dzień 30 czerwca 2022 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego raportu PlayWay S.A. posiada 1202 000 akcji Spółki, co stanowi 21,85% ogólnej liczby głosów w Spółce na dzień 30 czerwca 2022 r.

## 11. Struktura akcjonariatu Spółki

W tabeli poniżej zamieszczono (w ujęciu liczbowym i procentowym) informacje dotyczące struktury akcjonariatu Spółki na dzień 30 czerwca 2022 r. oraz na datę publikacji raportu:

### Struktura akcjonariatu na dzień publikacji niniejszego raportu:

LP	AKCJONARIUSZ	L. AKCJI	% AKCJI	L. GŁOSÓW	% GŁOSÓW
1.	PLAYWAY S.A.	1 202 000	21,85%	1 202 000	21,85%
2.	Michał Gardela	426 916	7,76%	426 916	7,76%
3.	Maciej Siwek	329 632	5,99%	329 632	5,99%
4.	Grzegorz Chyb	340 000	6,18%	340 000	6,18%
6.	Akcjonariusze poniżej 5%	3 201 451	58,20%	3 201 451	58,20%

\* Dane dotyczące akcjonariatu Moonlit SA prezentowane są zgodnie z najlepszą wiedzą Spółki, w szczególności zgodnie z listą akcji zarejestrowaną na Zwyczajnym Walnym Zgromadzeniu odbytym w dniu 30 czerwca 2022 r. i mogą nie uwzględniać transakcji, które nie rodziły obowiązku raportowania.

\*\* Dane zaznaczone kolorem szarym są to dane skorygowane raportem EBI 12/2022 z dnia 17 sierpnia 2022 r.

## 12. Informacje o zatrudnieniu

Według stanu na dzień 30 czerwca 2022 r. Spółka zatrudniała 5 pracowników w rozumieniu kodeksu pracy, na stałe współpracowała natomiast z 9 osobami, które świadczą na rzecz Spółki usługi na podstawie umów cywilnoprawnych.

Sporządzono w Krakowie, dnia 11 sierpnia 2022 r.